

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Die Insel - Wyspa
Numer materiału	X.11
Autor scenariusza	Teresa Ciepły
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kusztelak)
Weryfikacja językowa	Angelika Wiśniewska
Rodzaj multimedium	film decyzyjny
Wykorzystanie AR lub VR <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres rozszerzony)
Przedmiot(y) do nauki których przeznaczony jest materiał	biologia edukacja dla bezpieczeństwa fizyka geografia język obcy nowożytny - niemiecki, angielski, francuski, hiszpański podstawy przedsiębiorczości / biznes i zarządzanie



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)

Bohater filmu otrzymuje w spadku prawo wyboru jednego z dwóch statków - luksusowego katamaranu lub najnowocześniejszego jachtu. Dokonując wyboru pojazdu, analizuje ich dane techniczne, w tym m.in. prędkość poruszania się i stabilność na wodzie w trudnych warunkach. Dzięki temu podarunkowi realizuje swoje marzenie - udaje się w samotną podróż dookoła świata.

Na realizację planu zdobywa finanse od sponsora, np. producenta wybranego pojazdu, który jest zainteresowany promocją swojej firmy. Dzięki finansowemu wsparciu bohater gromadzi niezbędny ekwipunek i projektuje trasę podróży, po czym wypływa w rejs. Na skutek potężnej burzy zarówno sam pojazd, jak i urządzenia nawigacyjne zostają nieodwracalnie uszkodzone. Bohater pozornie traci łączność ze światem zewnętrznym. Dryfując na wodzie, udaje mu się jednak dotrzeć do nieznanej, niewielkiej wyspy na oceanie. Aby przetrwać na wyspie do czasu odnalezienia przez ekipę ratunkową i odzyskać szansę na powrót do cywilizowanego świata, bohater musi podejmować szereg ważnych decyzji. Sponsor rozpoczyna akcję ratunkową na własną rękę.

Cel ogólny materiału

"Wyspa" to film decyzyjny o nielinearnej narracji, w którym widz ma wpływ na przebieg fabuły i może decydować, jak potoczą się dalsze losy bohatera. Uczeń-odbiorca zostaje zaangażowany w filmową narrację już od pierwszych chwil filmu, gdy podejmuje pierwsze decyzje w imieniu bohatera. Dzięki możliwości decydowania widz może dalej tworzyć swoje wersje filmu z jego przygotowanych fragmentów. Ten interaktywny film to odpowiedź na potrzeby współczesnego nastolatka, który jest przyzwyczajony do interakcji poprzez obcowanie z grami i aplikacjami.

Celem filmu decyzyjnego „Wyspa” jest m.in.:

- doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, takich jak: czytanie ze zrozumieniem, formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
- rozwijanie osobistych zainteresowań ucznia i integrowanie wiedzy przedmiotowej z różnych dyscyplin;
- zdobywanie umiejętności formułowania samodzielnych i przemyślanych sądów, uzasadniania własnych sądów;
- łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobrażeniowo-twórczymi;
- rozwijanie u widza (ucznia) szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości.

Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału

Szkoła ponadpodstawowa

Język obcy nowożytny (wariant III.1.R)

- Uczeń posługuje się dość bogatym zasobem środków językowych (leksykalnych, w tym związków frazeologicznych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację wymagań ogólnych dotyczących rozumienia, tworzenia i przetwarzania wypowiedzi oraz reagowania na wypowiedzi, w zakresie tematów: człowiek, miejsce zamieszkania, życie prywatne, żywienie, zakupy i usługi, podróżowanie i turystyka, zdrowie, nauka i technika, świat przyrody.
- Uczeń rozumie różnorodne złożone wypowiedzi ustne wypowiadane w naturalnym tempie oraz różnorodne złożone wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Biologia

- Znajomość różnorodności biologicznej oraz podstawowych zjawisk i procesów biologicznych: Uczeń opisuje, porządkuje i rozpoznaje organizmy.
- Rozumowanie i zastosowanie nabytej wiedzy do rozwiązywania problemów biologicznych: Uczeń interpretuje informacje i wyjaśnia zależności przyczynowo-skutkowe między zjawiskami, formułuje wnioski.
- Postawa wobec przyrody i środowiska: Uczeń prezentuje postawę szacunku wobec siebie i wszystkich istot żywych. Uczeń opisuje i prezentuje postawę i zachowania człowieka odpowiedzialnie korzystającego z dóbr przyrody.

Geografia

- Kształtowanie postaw: Rozwijanie zainteresowań geograficznych, budzenie ciekawości świata.
- Źródła informacji geograficznej, technologie geoinformacyjne oraz metody prezentacji danych przestrzennych: obserwacje, pomiary, mapy, fotografie, zdjęcia satelitarne, dane liczbowe oraz graficzna i kartograficzna ich prezentacja:
 - Uczeń czyta i interpretuje treści różnych map, w tym topograficznych.
 - Uczeń podaje przykłady informacji pozyskiwanych na podstawie obserwacji i pomiarów prowadzonych w terenie.
 - Uczeń wykazuje przydatność fotografii i zdjęć satelitarnych do pozyskiwania informacji o środowisku geograficznym oraz interpretuje ich treść.
 - Uczeń określa współrzędne geograficzne za pomocą odbiornika GPS.
- Ziemia we Wszechświecie: Ziemia jako planeta, następstwa ruchów Ziemi, ciała niebieskie, Układ Słoneczny, poznawanie Wszechświata:
 - Uczeń identyfikuje wybrane gwiazdozbiory nieba.
- Atmosfera: czynniki klimatotwórcze, rozkład temperatury powietrza, ciśnienia atmosferycznego i opadów, ogólna cyrkulacja atmosferyczna, mapa synoptyczna, strefy klimatyczne i typy klimatów:
 - Uczeń analizuje mapę synoptyczną i zdjęcia satelitarne w celu przedstawienia aktualnego stanu i prognozy pogody.

Fizyka

- Uczeń przeprowadza wybrane obserwacje, pomiary i doświadczenia na podstawie ich opisów.
- Uczeń opisuje przebieg doświadczenia lub pokazu; wyróżnia kluczowe kroki i sposób postępowania oraz wskazuje rolę użytych przyrządów.
- Ruch i siły: Uczeń rozpoznaje i nazywa siły, podaje ich przykłady w różnych sytuacjach praktycznych (siły: ciężkości, nacisku, sprężystości, oporów ruchu). Uczeń stosuje zasady dynamiki do opisu zachowania się ciał.

Biznes i zarządzanie

Wiedza:

- Charakteryzowanie etapów zarządzania projektami.
- Identyfikowanie podstawowych rodzajów ryzyk związanych z realizacją projektów.
- Rozumienie metod aktywnego poszukiwania pracy.

Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce:

- Analiza własnych kompetencji przedsiębiorczych i przygotowanie planu działania zmierzającego do ich rozwoju.
- Formułowanie i uzasadnianie celów, planowanie, prezentowanie zakresu i realizacja prostych zadań projektowych.

Kształtowanie postaw:

- Dostrzeganie znaczenia kreatywnego myślenia w tworzeniu pomysłów na biznes oraz rozwiązywaniu problemów w życiu osobistym i zawodowym.
- Otwarcie na szanse pojawiające się w otoczeniu, podejmowanie inicjatywy, pomysłowość i determinacja w realizacji celów.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Edukacja dla bezpieczeństwa

- Uczeń zna wyposażenie apteczki pierwszej pomocy: wymienia przedmioty, które powinny znaleźć się w apteczce domowej, samochodowej, przygotowanej na wyprawę turystyczną.
- Uczeń zna zasady pierwszej pomocy w urazach kończyn:
 - wyjaśnia pojęcia rany, krwotoku,
 - wykonuje opatrunek osłaniający na ranę w obrębie kończyn.

3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Sceny od 1 do 7 są retrospekcją, w trakcie której bohater opowiada o tym, jakie wydarzenia poprzedziły samotny rejs.

SCENA 1 - SPADEK

Film rozpoczyna się w pokoju prawnika. Oprócz prawnika znajdują się w nim bohater i jego rodzina. Prawnik odczytuje testament zmarłego krewnego. Słychać różne informacje dotyczące zapisanego spadku. W chwili gdy prawnik zaczyna mówić: *Mojemu bratankowi zapisuję...*, następuje zbliżenie na odczytywany testament. Można teraz słuchać i śledzić wzrokiem treść dokumentu.

W trakcie gdy kamera pokazuje zbliżenie na testament, słychać dalej: *...w spadku jeden z moich dwóch statków wodnych - katamaran luksusowej klasy lub najnowocześniejszy jacht. Dodatkowo przekazuję mu fundusz w wysokości 1.000.000 Euro na zorganizowanie i odbycie samotnej podróży dookoła świata. Pozostałą część pieniędzy musi zorganizować sam, pracując i poszukując sponsorów na własną rękę.* W tej chwili kamera pokazuje bohatera, by odbiorca mógł obserwować jego reakcję. Twarz bohatera rozpromienia się w poczuciu szczęścia i rozmarzenia.

Następuje stopklatka. W tle słychać teraz głos bohatera, który przedstawia się. Podaje imię i nazwisko, wiek, miejsce zamieszkania (kraj), informacje o rodzinie istotne dla dalszego przebiegu akcji. Widz dowiaduje się, że zmarły wujek wiedział o marzeniu bohatera o podróży dookoła świata, ponieważ było to marzenie ich obojga i mieli razem popłynąć w tę podróż. Następnie bohater wyjaśnia, że ma szerokie zainteresowania i dwa wyjątkowe hobby.

Decyzja:

Bohater przedstawia dwa warianty hobby i prosi widza, aby zdecydował, który z nich gwarantuje jego zdaniem posiadanie umiejętności kluczowych w podróży dookoła świata.

Do wyboru są:

- 1) dogłębna znajomość roślin i zwierząt żyjących w środowisku lądowym w pasie leżącym między Zwrotnikiem Raka i Koziorożca, w tym umiejętność rozpoznawania roślin i zwierząt jadalnych i trujących oraz roślin leczniczych,
- 2) umiejętność rozpoznawania i interpretowania śladów zwierząt.

Rezultat decyzji:

- 1) Wybór opcji 1 – bohater zwraca się do widza, mówiąc: *Masz rację, umiejętności te mogą się przydać w trakcie podróży dookoła świata,*
- 2) wybór opcji 2 – bohater zwraca się do widza, mówiąc: *Masz rację, umiejętności te mogą się przydać w trakcie podróży dookoła świata.*



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Podjęta w tym miejscu przez widza decyzja jest wyborem pozornym - nie ma wpływu na dalszy przebieg filmu. Zarówno umiejętność 1, jak i 2 zostaną wykorzystane przez bohatera w dalszej akcji filmu.

SCENA 2 – WYBÓR POJAZDU

Bohater ogląda zdjęcia jachtu i katamaranu zmarłego krewnego. Widać, jak gromadzi informacje na temat obu statków i analizuje ich dane techniczne, m.in. długość, szerokość, zanurzenie, prędkość poruszania się, stabilność pojazdów na wodzie, wyposażenie itp.

W trakcie tej sceny słychać w tle głos bohatera, który w sposób ciekawy opowiada o wymienionych działaniach.

Decyzja:

Na ekranie widoczne jest porównanie danych dotyczących jachtu i katamaranu, w tym notatki bohatera. Bohater prosi widza o wybranie jednego z dwóch pojazdów, pytając, który z nich byłby jego zdaniem lepszy w rejsie dookoła świata.

Do wyboru są:

- 1) luksusowy katamaran,
- 2) najnowocześniejszy jacht.

Rezultat decyzji:

W przypadku tej decyzji w dalszym przebiegu filmu zawsze, gdy będzie mowa o jachcie lub katamaranie, widać będzie wybrany środek transportu.

SCENA 3 - USTALENIE DATY WYPŁYNĘCIA

Bohater notuje listę potrzebnych działań w notesie. Widać, jak zastanawia się, uzupełnia, numeruje kolejność, zmienia swoje zdanie, kreśląc w notatkach lub nanosząc strzałki zmieniające kolejność działań itp. Wśród planowanych działań powinny znaleźć się: ubezpieczenia, badania medyczne, szczepienia, paszport, zakupy, krótkie rejsy testowe, podjęcie pracy, poszukiwanie sponsora itp. Następnie bohater grupuje działania i określa kategorie organizacyjne wraz z listą priorytetów. Dobrze, gdyby było widać w tej scenie wiszący zegar analogowy wskazujący upływający czas. Chodzi o to, aby było pokazane, że proces związany z planowaniem przygotowań do rejsu wymaga wysiłku.

Bohater podchodzi do dużej planszy/tablicy i dzieli ją na poszczególne kategorie oraz wpisuje poszczególne działania i rozplanowuje je w czasie. Następnie otwiera kalendarz. Powinno być widać aktualny kalendarz.

Decyzja:

Bohater zwraca się do widza i prosi o oszacowanie, ile jego zdaniem dni potrzeba minimalnie na sfinalizowanie przygotowań.

Do wyboru są:

- 1) 365 dni,
- 2) 730 dni.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Rezultat decyzji:

- 1) wybór 1 - bohater wyjaśnia, że przygotowania do rejsu dookoła świata są długotrwałe, bo oprócz zwykłych spraw organizacyjnych związanych z podróżowaniem musi on nie tylko zgromadzić wiele funduszy i znaleźć sponsorów, ale również przetestować pojazd w różnych warunkach. Dodatkowo musi także wypróbować różne scenariusze, w tym sposoby reagowania w sytuacjach trudnych.
- 2) wybór 2 - bohater najpierw potwierdza słuszność wyboru, a następnie uzasadnia zgodnie z treścią opisaną przy wyborze 1.

SCENA 4 - PRZYGOTOWANIA

Bohater dokształca się, korzystając z książek tradycyjnych lub materiałów on-line. Widać strony tytułowe książek o technikach survivalowych i dotyczące techniki naturalnej nawigacji.

Poszukuje na stronach globtroterów opinii na temat niezawodnego sprzętu. Gromadzi ekwipunek, w tym: mapy morskie lub żeglarskie, kompas, barometr, spis świateł, pneumatyczną tratwę ratunkową, koło ratunkowe, kamizelkę ratunkową z uprzążą spełniającą funkcję pasa bezpieczeństwa, rakiety spadochronowe czerwone oraz żywność i plecak ratunkowy.

Rozmawia telefonicznie z innymi osobami, ale nie słyhać treści rozmów. Podczas rozmów wykonuje notatki.

W trakcie tej sceny słyhać w tle głos bohatera, który w sposób ciekawy opowiada o wymienionych działaniach.

Decyzja:

Bohater pyta widza, jaki sprzęt powinien na pewno zabrać ze sobą.

Do wyboru są:

- 1) pławka dymna pomarańczowa,
- 2) przenośny radiotelefon MF/HF z systemem DSC.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór 1 – w sytuacji niebezpieczeństwa wskaże ekipie ratunkowej kierunek wiatru przy tafli wody, przy czym erupcja dymu trwa 3-4 minuty,
- 2) wybór 2 – długie przyciśnięcie w sytuacji zagrożenia wysyła automatycznie pozycję użytkownika wraz z określeniem zagrożenia.

SCENA 5 – GROMADZENIE FINANSÓW

Bohater spotyka się z właścicielem firmy produkującej jacht lub z producentem katamaranu (zgodnie z wyborem dokonany przez widza). W trakcie spotkania ustala sponsorowanie podróży dookoła świata w zamian za reklamowanie pojazdu w mediach społecznościowych, prasie oraz w trakcie eventu, który zostanie zorganizowany po zakończonej podróży.

W trakcie tej sceny słyhać w tle głos bohatera, który w sposób ciekawy opowiada o wymienionych działaniach.

Decyzja:

Bohater przegląda oferty pracy, by zgromadzić brakujące fundusze. Znajduje dwie najciekawsze i



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



pyta widza, którą z nich lepiej wybrać.

Do wyboru są:

- 1) praca w firmie organizującej szkolenia survivalowe – na stanowisku pomocnika pracownika zaplecza logistycznego,
- 2) praca w firmie organizującej kursy żeglugi na jachtach i katamaranach – w charakterze szkoleniowca.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – szansa na nabycie umiejętności survivalowych,
- 2) wybór opcji 2 – doskonalenie umiejętności żeglarskich.

SCENA 6 – PLECAK RATUNKOWY

Bohater pakuje plecak ratunkowy. *Nie wiem, czy będzie to potrzebne, ale pakuję w razie czego plecak ratunkowy. Da mi on możliwość przetrwać 72 godziny bez pomocy z zewnątrz.* W trakcie pakowania opowiada, co do niego wkłada i uzasadnia dobór sprzętu: tabletki do oczyszczania wody, zamykane torby plastikowe do zbierania wody ze źródeł naturalnych, batony energetyczne, namiot ratunkowy, śpiwór, apteczkę pierwszej pomocy zawierającą bandaże, środek dezynfekujący, środki przeciwbólowe, pęsety, nożyczki, koc ratunkowy, leki przeciwhistaminowe, kompas, mapy, bloki magnezowe do rozpalania ognia, kopie ważnych dokumentów w wodoodpornej torbie, kontakty alarmowe, banknoty i monety Euro w małych nominałach, odzież na zmianę z wełny merynosowej i kurtkę przeciwdeszczową.

SCENA 7 – USTALENIE TRASY REJSU

Bohater pochyla się nad mapą rozłożoną na stole. Nad stołem wisi lampa oświetlająca mocno mapę. Na ścianie zawieszona jest drewniana trójwymiarowa morska mapa świata, na której widać linie dna morskiego całego świata.

Decyzja:

Bohater pyta widza, czy lepiej jest płynąć w kierunku wschodnim czy zachodnim. Wyjaśnia, jaka jest różnica pomiędzy jednym a drugim kierunkiem, np. żeglowanie zgodnie z kierunkiem przeważających wiatrów i fal lub żeglowanie „pod wiatr” czy też strata lub zysk czasu: *Jeśli wypłynę na wschód, to ...*

Do wyboru są:

- 1) kierunek na wschód,
- 2) kierunek na zachód.

Rezultat decyzji:

Pokazuje się mapa z trasą adekwatną do dokonanego wyboru.

SCENA 8 – REJS

Zbliżenie na kalendarz z datą wypłynięcia. W tle słychać bohatera, który mówi np.: *Dziś ten dzień!* Bohater żegna się z rodziną i przyjaciółmi. Następnie pokazane zostają różne miejsca, przez które płynie bohater. Widać różne stany wód, różne mijane krajobrazy, różną pogodę, różne pory dnia i nocy. Chodzi o to, aby było widać, że rejs trwa wiele dni. Bohater łączy się kilkakrotnie satelitarnie i rozmawia z rodziną i przyjaciółmi, opowiadając krótko o przebiegu rejsu. Bohater dokumentuje rejs, realizując wymaganie od sponsora - pokazują się migawki z mediów społecznościowych,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



gdzie za każdym razem widoczna jest marka wybranego pojazdu.

SCENA 9 – BURZA

Tuż przed kolacją bohater słyszy raport pogodowy sugerujący gwałtowną zmianę pogody. Według niej następuje zaskakująco szybka intensyfikacja burzy. Zbliżająca się burza ma mieć potężną siłę, jakiej nie pamiętają młodszy żeglarze. Ostatnia burza o takiej sile spowodowała zatonięcie luksusowego statku wycieczkowego organizującego rejsy dookoła świata. Kilko rozbitków nadal nie odnaleziono. Bohater odczytuje z urządzenia nawigacyjnego swoje położenie i dodatkowo sprawdza je na mapie. Aktualnie znajduje się na Oceanie Indyjskim, tj. między Zwrótnikiem Raka i Zwrótnikiem Koziorożca. Wysyła swoją dokładną pozycję.

Decyzja:

Bohater pyta widza, co powinien teraz zrobić.

Do wyboru są:

- 1) założyć kamizelkę ratunkową, uruchomić silnik, ustawić się dziobem w kierunku nadchodzącej burzy, zrzucić żagle, zamknąć wszystkie luki pokładowe,
- 2) założyć kamizelkę ratunkową, uruchomić silnik, ustawić się rufą w kierunku nadchodzącej burzy, zrzucić żagle, zamknąć wszystkie luki pokładowe.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – natychmiastowe zatonięcie (powrót do ekranu wyboru w scenie nr 9),
- 2) wybór opcji 2 – możliwość sterowania pojazdem.

SCENA 10 – KATASTROFA

Bohater rozpaczliwie walczy z burzą. Statek zaczyna tonąć. Bohater chwyta plecak ratunkowy, radiotelefon lub pławkę (w zależności od dokonanego wyboru) i wsiada do pneumatycznej tratwy ratunkowej.

SCENA 11 – DOTARCIE NA WYSPE

Trwa silna burza z ulewnym deszczem. Mrok co chwilę rozjaśniają pioruny. Bohater dryfuje w pneumatycznej tratwie ratunkowej i po długim czasie dociera na wyspę. Zmęczony do utraty sił z trudem wciąga tratwę na ląd, zakłada na plecy plecak ratunkowy, sięga po radiotelefon lub pławkę, które znajdują się w nieprzemakalnej torbie. Następnie rozpoczyna poszukiwanie schronienia. W trakcie gdy jeden z piorunów rozjaśnia mrok, bohater spostrzega niewielką grotę znajdującą się ok. 2 metrów nad ziemią.

Decyzja:

Bohater pyta widza, czy powinien przeczekać burzę wchodząc do groty, czy odwrócić tratwę i ukryć się pod nią przed deszczem.

Do wyboru są:

- 1) ukrycie się pod tratwą, przy czym istnieje obawa, że gwałtowne porywy wiatru poderwą i uniosą tratwę,
- 2) wejście do groty, przy czym nie wiadomo, czy nie kryje się w niej jakieś niebezpieczeństwo.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – bohater odwraca tratwę i pod osłoną drzew chroniących go od wiatru przeżywa burzę, ze zmęczenia szybko zasypia,
- 2) wybór opcji 2 – bohater wspina się do groty po mokrej skale, zaraz po wejściu do groty wykorzystuje rozłysł piórników i rozglądając się, spostrzega, że zamieszkuje ją wąż, który należy do jadowitych. Zwierzę, broniąc swojego terytorium, kąsa bohatera śmiertelnie (powrót do ekranu wyboru).

SCENA 12 – PORANEK

Bohater budzi się pod tratwą i szybko orientuje się, że znajduje się w jakimś odległym, dzikim miejscu. Ogląda swój dobytek ratunkowy. Stwierdza, że torba wodoodporna została uszkodzona i wyjmując z niej ociekający wodą radiotelefon. Chcąc wysłać swoją pozycję wraz z informacją o charakterze zagrożenia, naciska długo guzik. Obok guzika na ułamek sekundy zaświeca się czerwone światło, po czym radiotelefon nie daje się już uruchomić. Bohater nie wie, że sygnał alarmowy został wysłany. Sygnał zostaje odebrany i sponsor organizuje natychmiast akcję ratowniczą. Utrudnieniem powodzenia akcji jest bardzo silny rozległy niż, wpływający na pogodę w tym rejonie.

Następnie bohater ogląda plecak ratunkowy. Stwierdza, że i on został uszkodzony w trakcie burzy i wszystkie przedmioty z kieszeni głównej wypadły z niego. Pozostały w nim tylko: tabletki do oczyszczania wody, zamykane torby plastikowe do zbierania wody ze źródeł naturalnych, kompas, nóż survivalowy, bloki magnezowe do rozpalania ognia, kopie ważnych dokumentów w wodoodpornej torbie, kontakty alarmowe, banknoty i monety Euro w małych nominałach.

Decyzja:

Bohater jest bardzo wyczerpany po walce z żywiołem. Mając nadzieję na ratunek pyta widza o priorytetowy wybór, którego powinien w tym momencie dokonać.

Do wyboru są:

- 1) udać się na poszukiwanie pożywienia, które jest niezbędne do przetrwania, bohater jadł ostatnio kilkanaście godzin wcześniej,
- 2) udać się na poszukiwanie wody, która jest niezbędna do przetrwania.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – bohater wyjaśnia, że większość ludzi w takiej sytuacji pomyślałaby o zapewnieniu sobie pożywienia, jednak organizm ludzki może przetrwać dłuższy czas bez jedzenia, wykorzystując swoje zasoby i wprowadzając zmiany metaboliczne (powrót do ekranu wyboru),
- 2) wybór opcji 2 – bohater wyjaśnia, że organizm ludzki jest w stanie przetrwać bez wody jedynie kilka dni i jej znalezienie jest priorytetem.

SCENA 13 – POSZUKIWANIE WODY

Bohater udaje się na poszukiwanie wody. Po przejściu kilkudziesięciu metrów jego oczom ukazuje się głębokie urwisko. Na dnie urwiska widoczny jest strumień wody.

Decyzja:

Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Bohater rozważa różne opcje rozwiązań i pyta widza o właściwy wybór.

Do wyboru są:

- 1) zsunąć się z urwiska, wykorzystując lianę zwisającą z drzewa stojącego tuż przy zboczu, przy czym nie wiadomo, czy drzewo utrzyma jego ciężar,
- 2) znaleźć drogę prowadzącą do widocznego w oddali łagodnego zejścia na dno urwiska, przy czym nie wiadomo, czy w ogóle można dotrzeć do tego miejsca.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – drzewo okazuje się spróchniałe, liana się urywa i bohater spada na dno (powrót do ekranu wyboru),
- 2) wybór opcji 2 – bohater poszukuje drogi do łagodnego zejścia do strumienia. Po dotarciu na miejsce bohater napelnia wodą trzy 3-litrowe plastikowe torby na wodę pochodzącą ze źródeł naturalnych i wyjaśnia, że tym sposobem będzie miał wodę na trzy dni. Do każdej z toreb wrzuca tabletkę uzdatniającą wodę. Torby nakłada na plecy i wyrusza w drogę.

SCENA 14 – EKSPLOKACJA WYSPY

Na wyspie widać pejzaże jak na Mauritiusie. Bohater chce poszukać miejsca, z którego będzie mógł zobaczyć, gdzie się znajduje. W tym celu postanawia wyjść na najwyższe wzniesienie. Po podjęciu decyzji od razu rozpoczyna powolną wspinaczkę.

W pewnym momencie bohater czuje głód. Przypomina sobie, że z uszkodzonego plecaka ratunkowego wypadły batony energetyczne. Dlatego, wspinając się na górę, uważnie przygląda się roślinom, poszukując wzrokiem tych jadalnych. Niestety, po drodze mija tylko rośliny lecznicze lub trujące. W trakcie poszukiwań komentuje spostrzeżenia.

Nagle w trakcie wspinaczki bohater mocno ociera się o wystający, ostro zakończony głaz i rani się w nogę. Z żalem stwierdza, że przydałaby mu się teraz apteczka, która też wypadła z plecaka ratunkowego, ponieważ musi zdezynfekować czymś ranę. Przypomina sobie, że nie tak dawno widział roślinę, która leczy rany.

Decyzja:

Do wyboru są:

- 1) wrócić po roślinę, przy czym zbliża się noc i musi szybko poszukać miejsca na nocleg,
- 2) iść dalej ze zranioną nogą, mając nadzieję, że dalej też rosną rośliny lecznicze.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – bohater wraca po roślinę, opatruje ranę, odpoczywa chwilę i spostrzega grotę skalną,
- 2) wybór opcji 2 – bohater kontynuuje drogę na szczyt, jest coraz wolniejszy, ponieważ traci dużo krwi, słabnie i traci życie (powrót do ekranu wyboru).

SCENA 15 - POSZUKIWANIE MIEJSCA NA NOCLEG

Kolejna grotka skalna tym razem okazuje się bezpieczna, lecz nie ma w niej na pierwszy rzut oka wystarczająco dużo wygodnego miejsca na nocny spoczynek. Na ścianie bohater spostrzega wprowadzie pająka, jednak wie, że nie jest on jadowity. Zapoznając się z wnętrzem, znajduje w grocie dwie komory. Musi wybrać jedną z nich na nocleg.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Decyzja:

Bohater zwraca się do widza z pytaniem, którą z komór powinien wybrać.

Do wyboru są:

- 1) komora po lewej stronie, przy czym panuje w niej całkowity mrok, ale wejście jest łagodne,
- 2) komora po prawej stronie, która też cała jest w ciemności, natomiast wejście do niej ma ostre krawędzie.

Rezultat decyzji:

- 1) wybór opcji 1 – komora po lewej stronie kończy się studnią i bohater spada, tracąc życie (powrót do ekranu wyboru),
- 2) wybór opcji 2 – komora jest bezpieczna, bohater znajduje w niej niszę dla siebie i może przetrwać noc.

Do realizacji przez Wykonawcę następujące sceny (kolejność dowolna):

16. znalezienie jaskini pełnej węży, na ścianach której znajdują się malowidła skalne dawnych cywilizacji,
17. odkrycie ruin siedliska dawnej cywilizacji,
18. szacowanie, ile światła dziennego pozostało – decyzja: iść dalej, czy szukać schronienia,
19. rozpalanie ognia,
20. pogorszenie pogody i spadek temperatury,
21. tworzenie mentalnej mapy środowiska, w którym znalazł się bohater,
22. wykorzystanie umiejętności rozpoznawania i interpretowania śladów zwierząt,
23. rozpoznawanie odgłosów zwierząt i obserwacja migracji ptaków w celu określenia zagrożenia,
24. wykorzystanie kompasu,
25. nurkowanie,
26. znalezienie skarbu pirackiego.

SCENA 27 - ODNALEZIENIE

Bohater zostaje odnaleziony przez ratowników z ekipy ratunkowej zorganizowanej przez sponsora. Film kończy się stopklatkami z filmu w formie postów w mediach społecznościowych i w formie artykułów prasowych. Na ostatnim ujęciu w filmie widoczny jest bohater w postawie zwycięzcy.

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

1. Film w języku obcym (do wyboru: niemiecki, angielski, francuski, hiszpański), tj. wszystkie wypowiedzi ustne i pisemne są sformułowane w danym języku.
2. W filmie używa się głosu profesjonalnego aktora dubbingowego. Niedopuszczalne jest użycie głosu automatu, w tym automatu wysokiej jakości, ponieważ w ten sposób nie zostałyby oddane ważne emocje bohatera.
3. Film można zatrzymać za każdym razem, gdy uczeń-odbiorca nie zrozumie jakiejś informacji w wypowiedzi bohatera (w jego monologu, prowadzonych rozmowach oraz w momentach decyzyjnych). Po powtórny kliknięciu na ekran pojawia się transkrypcja treści ostatniego zdania (w języku obcym). Można wskazać w niej myszką nieznane pojęcie, po czym na ekranie pojawia się jego znaczenie w języku angielskim. W razie potrzeby transkrypcję można cofać do poprzednich zdań.
4. Wykaz scen do realizacji samodzielnie przez Wykonawcę (sceny 16-26) stanowi minimum, które można uzupełnić o inne sceny.
5. Każdą ze scen w zaproponowanym scenariuszu Wykonawca może rozbudować w celu podniesienia jakości filmu.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Opis struktury materiału

Ekran tytułowy: ...

Wykaz scen:

1. Spadek
2. Wybór pojazdu
3. Ustalenie daty wypłynięcia
4. Przygotowania
5. Gromadzenie finansów
6. Plecak ratunkowy
7. Ustalenie trasy rejsu
8. Rejs
9. Burza
10. Katastrofa
11. Dotarcie na wyspę
12. Poranek
13. Poszukiwanie wody
14. Eksploracja wyspy
15. Poszukiwanie miejsca na nocleg
16. ...

Kolejne sceny do realizacji przez Wykonawcę (wykaz scen stanowi minimum, kolejność scen jest dowolna):

- znalezienie jaskini pełnej węży, na ścianach której znajdują się malowidła skalne dawnych cywilizacji,
- odkrycie ruin siedliska dawnej cywilizacji,
- szacowanie, ile światła dziennego pozostało – decyzja: iść dalej, czy szukać schronienia,
- rozpalanie ognia,
- pogorszenie pogody i spadek temperatury,
- tworzenie mentalnej mapy środowiska, w którym znalazł się bohater,
- wykorzystanie umiejętności rozpoznawania i interpretowania śladów zwierząt,
- rozpoznawanie odgłosów zwierząt i obserwacja migracji ptaków w celu określenia zagrożenia,
- wykorzystanie kompasu,
- nurkowanie,
- znalezienie skarbu pirackiego.

Ostatnia scena: odnalezienie.

Zakończenie filmu: stopklatki z filmu w formie postów w mediach społecznościowych i w formie artykułów prasowych.

Ostatnie ujęcie: bohater w postawie zwycięzcy.

Mechanika materiału

1. Film z gatunku: Interactive Movie.
2. Film charakteryzuje rozwój postaci, podejmowanie decyzji fabularnych i eksploracja świata (podobnie jak to jest w grach fabularnych typu RPG).
3. Film podzielony jest na małe fragmenty.
4. Bohater jest narratorem filmu i znajduje się w interakcji z widzem.
5. W określonych momentach filmu widz powinien podejmować decyzje - wybiera rozwiązanie zarysowanego problemu w wariantach A lub B. Dokonany wybór ma wpływ na dalszy przebieg filmu.
6. Decyzje do podjęcia przez widza:
 - są mu przedstawiane przez bohatera w jego wypowiedzi ustnej skierowanej do widza,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- po zapoznaniu się z wypowiedzią bohatera decyzje do wyboru wyświetlają się następnie na ekranie w formie tekstowej.
- 7. Skutkiem podjętych decyzji jest:
 - doskonalenie określonych umiejętności bohatera,
 - kontynuacja fabuły w jednym z dwóch wariantów: A lub B.
- 8. Film można zatrzymać za każdym razem, gdy uczeń-odbiorca nie zrozumie jakiejś informacji. Po powtórным kliknięciu na ekran w dowolnym miejscu pojawia się transkrypcja treści ostatniego zdania (w języku obcym). Można wskazać myszką nieznane pojęcie, po czym na ekranie pojawia się jego znaczenie w języku angielskim.

Grafika

Grafika powinna cechować się estetyką zbliżoną do tej z gry *Monster Hunter Wilds* (https://store.steampowered.com/app/2246340/Monster_Hunter_Wilds/), powinna być bardziej uproszczona i zoptymalizowana pod kątem detali. Kluczowe aspekty do uwzględnienia:

1. Bohater

- Postać bohatera: Stylizowana, semi-realistyczna grafika, która pozwala na łatwe wyrażanie emocji (np. szczęścia, zmartwienia, determinacji) przy użyciu umiarkowanej liczby klatek animacji.
- Ubrania: Proste, praktyczne stroje dostosowane do każdej sceny (np. casualowy strój podczas scen z rodziną, bardziej techniczny strój podczas rejsu).
- Ruchy postaci: Płynne, ale ograniczone do kluczowych gestów i ekspresji mimicznej, bez skomplikowanych sekwencji ruchów.

2. Tła i otoczenie

- Biura, pokoje, statki: Detale ograniczone do podstawowych elementów scenografii (np. stół, testament, zegar). Tekstury o średniej rozdzielczości z uwzględnieniem ciepłego oświetlenia nadającego klimatu.
- Mapa świata: Trójwymiarowa, uproszczona mapa reliefowa, bez drobnych detali – z naciskiem na główne kontury linii brzegowych i oceanu.
- Przyroda i wyspa: Naturalne elementy (np. drzewa, skały, woda) z użyciem zoptymalizowanych zasobów, by tła wyglądały malowniczo, ale nie przesadnie szczegółowo.
- Burza: Dynamiczne efekty oświetlenia i ciemnych chmur – animacja ograniczona do kluczowych ruchów fal i deszczu.

3. Statki i sprzęt

- Jacht i katamaran: Modele 3D o średniej szczegółowości – wyraźne bryły z kluczowymi elementami technicznymi (maszty, żagle, urządzenia pokładowe), ale bez drobiazgowych tekstur.
- Sprzęt survivalowy i ratunkowy: Prosty, stylizowany wygląd narzędzi (np. kompas, plecak, tratwa ratunkowa). Kolorystyka i kształty podkreślają ich funkcjonalność.

4. Animacje i interakcje z widzem

- Decyzje fabularne: Prostota wizualna. Ikony lub grafiki statyczne przedstawiające wybory widza (np. portret katamaranu i jachtu w wyborze środka transportu).
- Interfejs użytkownika: Czysty, minimalistyczny – np. transkrypcje i odpowiedzi w formie subtelnych okienek tekstowych z przejrzystym, kontrastowym krojem pisma.

5. Inspiracje kolorystyczne



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Sceny retrospekcji: Ciepłe i nasycone kolory z lekką winietą, nadające wrażenie wspomnienia.
- Sceny podróży: Dynamiczne, żywe kolory w kontrastowych tonach podkreślających różnorodność krajobrazów.
- Wyspa: Tropikalna, z dominującymi zieleniami i brązami, z subtelnymi grami światła i cienia, które podkreślają dzikość natury.

6. Postprodukcja i efekty

- Oświetlenie i cienie: Umiarkowane efekty podkreślające atmosferę scen, np. rozbłyśki światła podczas burzy czy subtelne cienie na mapie.
- Dynamiczne elementy: Tylko kluczowe ruchy (np. fale oceanu, trzepotanie liści na wietrze) – ograniczone, ale wystarczające, by nadać życia otoczeniu.

Przykładowe inspiracje

Interaktywne filmy edukacyjne

- „You vs. Wild” (Netflix) – interaktywny survivalowy film z Bearem Grylsem, w którym widz podejmuje decyzje dotyczące przetrwania.
- Film interaktywny „Choices” – https://www.youtube.com/watch?v=tPd8tD_G9ZU
- Ministerstwo Klimatu i Środowiska: interaktywny film edukacyjny <https://www.youtube.com/watch?v=L64kpVVUUKA>

Mechaniki interaktywne w grach i filmach

- „Detroit: Become Human” – układ decyzji i ich konsekwencji.
- „Until Dawn” – system wyborów wpływających na narrację.
- „The Walking Dead: The Telltale Series” – sposób prowadzenia nielinearnej narracji (https://store.steampowered.com/app/1449690/The_Walking_Dead_The_Telltale_Definitive_Series/).

Grafika i animacja

- „Sea of Thieves” – stylizowane środowisko oceaniczne i efekty burzy.
- „Subnautica” – interaktywne przetrwanie na wyspie.
- Monster Hunter Wilds (https://store.steampowered.com/app/2246340/Monster_Hunter_Wilds/),

Nawigacja i elementy survivalowe

- Podstawy nawigacji morskiej: <https://www.nauticalcharts.noaa.gov/>
- Survivalowe poradniki Beara Gryllsa: <https://www.beargrylls.com/>



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawiają w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylania tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

1. Interfejs użytkownika:
 - Aplikacja dostępna w językach: niemiecki, angielski, francuski, hiszpański.
 - Prostota i intuicyjność: Interfejs powinien być prosty i intuicyjny, z łatwo dostępnymi opcjami wyboru oraz jasnymi instrukcjami na temat kolejnych kroków.
2. Interaktywność i wybory decyzyjne:
 - System zatrzymywania filmu: użytkownik musi mieć możliwość zatrzymania filmu w dowolnym momencie, aby zobaczyć transkrypcję wypowiedzi w danym języku obcym.
 - Wskazywanie trudnych słów: po zatrzymaniu filmu użytkownik może wskazać myszką nieznane słowo w transkrypcji, które wyświetli jego tłumaczenie w języku angielskim.
 - Punkty decyzyjne: Film musi być podzielony na segmenty zakończone punktami decyzyjnymi, które pozwalają użytkownikowi dokonać wyboru mającego wpływ na dalszy rozwój fabuły.
 - Decyzje użytkownika: w kluczowych momentach fabuły użytkownik powinien mieć możliwość dokonania wyboru spośród dwóch opcji (np. wybór pojazdu, umiejętności bohatera, decyzje dotyczące przetrwania na wyspie). Każdy wybór użytkownika musi bezpośrednio wpływać na kolejne sceny.
 - Skutki decyzji: niektóre decyzje mają wpływ na dalszą fabułę (np. pojazd wybrany przez użytkownika wyświetla się w kolejnych scenach), a inne są jedynie kosmetyczne (np. wybór hobby bohatera). Ważne jest, by każdy wybór prowadził do natychmiastowej reakcji w filmie.
 - Interaktywne elementy środowiskowe: możliwość używania sprzętu ratunkowego (kompas, mapa, barometr), rozpalania ognia, podejmowania decyzji dotyczących schronienia, rozpoznawania zwierząt i śladów.
 - Iluzja wyboru: niektóre decyzje, mimo że nie mają wpływu na fabułę, powinny być prezentowane jako ważne, aby zwiększyć immersję widza. Decyzje te muszą być płynnie zintegrowane w sposób, który nie obniża zaangażowania widza.
 - Upływ czasu: w aplikacji powinno być widoczne, że przygotowania i realizacja rejsu wymagają czasu. Może to obejmować animacje zegarów, kalendarzy lub upływ czasu w określonych scenach (np. ustalenie daty wypłynięcia).
3. Nawigacja i kontrola nad filmem:
 - Sterowanie filmem: Użytkownik musi mieć pełną kontrolę nad podstawowymi funkcjami (play, pause, przewijanie), aby móc łatwo powtarzać lub analizować wybrane fragmenty.
 - Opcje ponownego wyboru: Możliwość cofnięcia się do ostatniego punktu decyzyjnego, co pozwala użytkownikowi na eksplorowanie alternatywnych wyborów i wyników.
4. System podpowiedzi i informacje kontekstowe:
 - Podpowiedzi i wskazówki: Podczas trudniejszych punktów decyzyjnych użytkownik może aktywować podpowiedzi, które wspomogą podejmowanie decyzji.
 - Informacje kontekstowe: W kluczowych momentach fabularnych na ekranie wyświetlane są dodatkowe informacje, np. definicje, przypisy lub opisy przedmiotów, co wzbogaca edukacyjny charakter filmu.
5. Scenariusze edukacyjne i poziomy trudności:
 - Aplikacja powinna zawierać minimum 27 scen opisanych w scenariuszu.
 - Scenariusze tematyczne: Film powinien oferować różnorodne scenariusze edukacyjne, które uczą określonych umiejętności lub przekazują wiedzę.
 - Dostosowywanie poziomu trudności:
 - Każdy scenariusz posiada opcję regulacji trudności poprzez zmianę liczby punktów decyzyjnych.
 - Możliwość włączania lub wyłączania systemu podpowiedzi.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Dostosowanie scenariusza: wykonawca aplikacji może rozbudować zaproponowane sceny oraz dodać nowe w celu poprawy jakości i immersji aplikacji.
- 6. Śledzenie postępów i zapisanie wyników:
 - Historia dokonanych wyborów: Aplikacja zapisuje historię dokonanych przez użytkownika decyzji, umożliwiając późniejszą analizę wyników i eksplorację alternatywnych ścieżek.
 - Profilowanie wyników i osiągnięć: Wyniki użytkownika są profilowane i zapisywane, co pozwala na monitorowanie postępów oraz wyciąganie wniosków z podjętych decyzji.
- 7. Personalizacja przez nauczyciela:
 - Modyfikacja scenariuszy:
 - Nauczyciel może edytować istniejące punkty decyzyjne, dodawać lub usuwać opcje oraz wprowadzać dodatkowe informacje kontekstowe.
 - Możliwość dodania pytań kontrolnych i punktów refleksji między segmentami filmu.
 - Tworzenie własnych scenariuszy lub zadań edukacyjnych: Możliwość dodawania własnych pytań kontrolnych lub punktów refleksji, które nauczyciel może wprowadzić między segmentami filmu, co wspiera dopasowanie do programu edukacyjnego.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

1. Raportowanie i statystyki:
 - System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i wyborów uczniów, co pozwala na analizę postępów oraz skuteczności podjętych decyzji.
 - Podsumowanie wyników dla użytkownika: Użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyborów i wyników na zakończenie filmu, co wspiera analizę podjętych decyzji i uczenie się na podstawie ich konsekwencji.
2. Funkcje techniczne:
 - Wsparcie dla profesjonalnego dubbingu: dialogi muszą być nagrane przez profesjonalnych aktorów, a aplikacja musi wspierać różne ścieżki dźwiękowe dla każdej wersji językowej.
 - Nieautomatyczny dźwięk: niedopuszczalne jest użycie automatycznych syntezyatorów mowy – konieczna jest integracja profesjonalnie nagranych ścieżek dźwiękowych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

